

Bouko, C. (2012). **"Quand l'écran se fait paupière : l'expérience de la "dé-localisation" par le théâtre immersif"**. Ecrans, 1, 113-130.

RESUME EN FRANÇAIS

L'exploitation d'écrans sur la scène de théâtre constitue assurément une pratique qui ne date pas d'hier et qui paraît banalisée aujourd'hui, au point que ces dispositifs soient parfois considérés comme de la « quincaillerie »¹ quelque peu gratuite.

La subversion des cadres théâtraux spatiotemporels constitue une recherche scénique centrale qui caractérise ce recours aux écrans, et plus généralement aux nouvelles technologies. Alors que de nombreuses pratiques séparent distinctement l'écran des autres signes scéniques (l'espace-temps de l'image enregistrée et celui du vivant ne se confondent pas), maintenant ainsi une distance critique par rapport à l'écran, d'autres cherchent à créer une certaine confusion en rendant poreuses les frontières entre ces deux cadres spatiotemporels. Cette esthétique de la « dislocation »² (en anglais), que l'on pourrait traduire par « dé-localisation », atteint son paroxysme au sein des créations immersives. La dé-localisation ne renvoie en rien aux déplacements industriels ; il concerne ici l'impossibilité de localiser un événement dans un espace-temps déterminé. Les repères spatiotemporels sont en effet devenus troubles et renvoient dès lors à un espace transitionnel. Lors des expériences immersives abordées dans le présent article, le spectateur, devenu un participant appelé « immersant »³, est équipé de lunettes HMD (Head-Mounted Display) et d'un casque audio. L'écran s'est déplacé du plateau pour se loger au plus près des yeux du spectateur. De cette façon, toute distance physique est rendue impossible ; l'immersant ne peut se détacher de l'image écranique. Nous allons voir dans quelle mesure cette plongée dans un univers hybride, mêlant les signes immédiats et médiatisés, subvertit ses habitudes de réception.

RESUME EN ANGLAIS

The use of screens on the stage has been common for long, to the extent that it may sometimes be considered as gratuitous supplies. The subversion of theatrical space-time frames is central to the artists that make use of screens, and of new technologies in general. While many productions clearly separate the screen from the other scenic signs (the space-time continuum of the recorded image and that of the live performance on stage do not mingle), maintaining in that way some critical distance from the screen, others create some confusion by provoking a disintegration of the frontiers between these two space-time frames. This concept of "dislocation" (Weibel in Giannachi 2004: 11), which refers to the impossibility of locating an event in a clear space-time, is at its height in immersive performances. The participant, who is called an "immersant" (Davies in Dixon 2007: 372), is immersed into a *transitional* space thanks to Head-Mounted Display technologies. By doing so, the screen has left the stage to be at the closest of the immersant's eyes, which makes any physical distance no longer possible. In this paper, we will see to what extent the immersion into a hybrid space, mingling immediate and mediated signs, subverts the immersant's habits of reception.

¹ Hebert Chantal, Perelli-Contos Irène, 1998 : « L'écran de la pensée. Ou les écrans dans le théâtre de Robert Lepage », in Picon-Vallin, , p. 173

² Weibel Peter, in Giannachi Gabriella, 2004: *Virtual Theatres*, New-York, Routledge, p. 11

³ Davies Char, in Dixon Steve, 2007: *Digital Performance*, Cambridge, MIT, p. 372

Généalogie de la « dé-localisation »

Si Oliver Grau⁴ remonte la lignée des précurseurs des écrans contemporains jusqu'à l'Antiquité – certaines fresques observables à Pompéi comprendraient des caractéristiques illusionnistes similaires –, les chercheurs concentrent généralement leur approche historique sur le vingtième siècle. A titre d'exemple, Steve Dixon⁵ et Béatrice Picon-Vallin⁶ mettent tous deux en évidence trois phases de développement au cours du siècle dernier : l'avant-garde européenne du début du siècle, les expérimentations des années soixante aux Etats-Unis et les développements informatiques des années quatre-vingt-dix à l'échelle internationale.

Dès les premières expériences, certains enjeux esthétiques se dessinent et ne quitteront plus les explorations écraniques. Le rapport à l'espace et au temps se situe au cœur de ces recherches artistiques. Les mouvements futuriste et surréaliste partagent en effet la déstabilisation de l'espace et du temps comme enjeu central de leurs productions scéniques. Le manifeste futuriste intitulé *Le Théâtre synthétique* (1915) invite à l'abandon de l'approche rationnelle des composantes spatiotemporelles. Cette optique se concrétise notamment dans *I Vasi Communicanti* de Marinetti (1916), qui comprend trois locations scéniques différentes présentées simultanément : une chambre mortuaire, un bistrot et un champ de bataille. Le spectacle rompt avec la cohérence spatiale et subvertit ainsi le cadre théâtral :

« Un voleur traverse les deux premières scènes, volant dans la chambre de mort, repoussant la femme tentatrice dans la taverne, et se joint aux soldats dans la troisième scène. Obéissant à l'ordre d'un officier les soldats et le voleur courent tous dans la même direction, brisant non seulement les barrières qui séparent les trois mondes divers, mais renversant aussi les décors : leur élan vital constitué de forces réunies est tellement fort qu'il réussit à briser le cadre théâtral même. »⁷

Dixon⁸ souligne combien cette approche non rationnelle de l'espace ouvre la voie au *cyberspace* exploré au sein des spectacles contemporains. L'influence du théâtre futuriste, généralement sous-estimée d'après le chercheur, apparaîtrait pleinement.

Deux esthétiques écraniques

Quelques décennies plus tard, la manipulation des cadres spatiotemporels théâtraux constitue toujours la pierre angulaire de nombreuses créations scéniques faisant appel aux nouvelles technologies. Dans son étude du théâtre virtuel, Gabriella Giannachi rappelle dans quelle mesure ce type de spectacle, en subvertissant les canons spatiotemporels, « [...] défie les notions mêmes de localité et de région, aussi bien que celle de la mondialité, et rend même l'idée de l'art comme étant *dans* et *à propos* d'un lieu quelque peu redondante. »⁹ A cette fin, l'écran constitue une technique plus que jamais convoquée.

⁴ Grau Oliver, 2003: , *Virtual Art. From illusion to immersion*, Cambridge : MIT Press, p. 25

⁵ Dixon Steve, *op. cit.*, p. 87

⁶ Picon-Vallin Béatrice, « Hybridation spatiale, registres de présence », in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *op. cit.*, p. 14

⁷ Boeschoten Cheryl, 1986: « Tzara et Marinetti: Une étude de leur théâtre », in *Quaderni d'italianistica*, University of Toronto Press, Vol. 7, n°1, p. 57

⁸ Dixon Steve, *op. cit.*, p. 49

⁹ Giannachi Gabriella, *op. cit.*, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais)

Il est possible de distinguer au moins deux approches scéniques de cette dé-localisation qui font appel à l'écran. La première concerne le traitement dramaturgique, renvoyant à notre société contemporaine toujours plus mobile et virtuelle. Les créations de la Builders Association sont représentatives de cette posture. Marianne Weems, fer de lance de la compagnie américaine, définit leur travail comme un « théâtre engagé politiquement, socialement et culturellement »¹⁰ au sein duquel les médias ne constituent que des *outils* mis au service d'histoires portant sur les individus d'aujourd'hui.

Dans le cas de la seconde approche, la dé-localisation devient une finalité formelle à part entière, entraînant le spectateur dans un univers aux repères spatiotemporels altérés et l'invitant ainsi à questionner ses habitudes de réception. Pour Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, cette deuxième approche serait aujourd'hui dominante :

« Aujourd'hui, la cage de scène avec sa machinerie semble moins ouvrir une fenêtre sur le monde, pour reprendre l'expression de l'architecte Leon Battista Alberti, que de servir de support à l'actualisation de notre propre espace mental. »¹¹

Alors que la première approche concerne essentiellement notre rapport à l'autre, à nos concitoyens, la seconde renvoie à des pratiques portées par l'autoréflexivité, qui invitent le spectateur à interroger ses modes perceptifs et cognitifs. Le prisme communautaire contraste avec l'introspection individuelle.

Si la plupart des créations conjuguent conjointement ces deux esthétiques de la dé-localisation, elles en privilégient néanmoins généralement l'une d'elles. Gardons-nous donc de toute dichotomie excessive lorsque nous abordons les traits saillants des spectacles emblématiques évoqués ci-après.

La présentation des créations est progressive : celles-ci s'éloignent de plus en plus d'un rapport distancié explicite pour privilégier un dispositif *transitionnel*, mêlant indistinctement plusieurs espaces-temps. Cette hybridité qui malmène les habitudes réceptives de l'immersant atteint son paroxysme au sein des dispositifs immersifs.

La Builders Association et la « schizophrénie culturelle »¹²

La Builders Association articule ses spectacles autour des questions de la dé-localisation et de l'impact des technologies sur l'implantation géographique de nos vies contemporaines. Le célèbre spectacle *Jet Lag* (1998, repris en 2010) portait sur la vie de Sarah Krassnoff et Donald Crowhurst, deux personnes ayant réellement existé et qui ont en commun d'avoir souffert d'un conditionnement excessif par la technologie : Krassnoff est décédée à la suite de ses voyages incessants entre l'Europe et les Etats-Unis tandis que Crowhurst a feint de poursuivre la course nautique qu'il avait abandonnée en produisant des images médiatiques trompeuses et a finalement mis fin à ses jours. Ces deux récits de vie sont présentés à la fois sur la scène et par l'intermédiaire d'un écran sur lequel la présence scénique de l'acteur est projetée. La fabrication de l'illusion que l'image écranique permet est ainsi exhibée.

¹⁰ Weems, Marianne, 2009 : « The Builders Association, engagement politique et technologies nouvelles », in *Alternatives Théâtrales*, n°100, p. 45

¹¹ Hébert Chantal, Perelli-Contos Irène, *op. cit.*, p. 172

¹² Weems Marianne, *op. cit.*, p. 47



Photographie 1 : *Jet Lag* par la Builders Association © The Builders Association

L'espace et le temps font l'objet d'une distorsion ; la linéarité typique de la course sportive est remplacée par les cercles effectués par Crowhurst dans l'océan, sans début ni fin. Le temps n'est plus non plus abordé du point de vue linéaire et rationnel ; le mythe de la temporalité universelle cède de la place à l'« extratemporalité »¹³, selon laquelle le temps est éprouvé comme une succession de disjonctions et de suspensions.

Dans *Continuous City* (2007), la compagnie a également recours à l'écran pour témoigner de nos pertes de repères spatiotemporels. L'action scénique évoque la mobilité géographique des individus vivant loin de chez eux et se cristallise sur la relation entre une fille et son père, en perpétuel déplacement professionnel. Les relations humaines se tissent et s'entretiennent désormais par l'intermédiaire des outils technologiques. Inspirée par *Les Villes invisibles* d'Italo Calvino, *Continuous City* souligne combien une ville virtuelle se superpose aux villes physiques existantes. L'espace de vie ne se loge plus dans les édifices architecturaux mais dans un cyberspace fluctuant.

Au-delà du propos dramaturgique, la dé-localisation de l'espace se construit notamment par la fragmentation de l'image lorsque celle-ci est segmentée sur une multitude d'écrans ou par la subversion de la véracité urbanistique, déplaçant par exemple la tour Eiffel dans un paysage rural :



Photographie 2 : *Continuous City* par la Builders Association © The Builders Association

¹³ Dixon Steve, *op. cit.*, p. 522 (traduction personnelle de l'anglais)

Même les symboles culturels ont perdu leur stabilité spatiale : des répliques de la tour Eiffel sont implantées à Las Vegas, à Hangzhou (Chine) ou à Tokyo. Cette observation a renforcé le point de vue de Weems¹⁴, pour qui le monde est si intensément connecté grâce à la technologie que les symboles culturels ne constituent plus des repères appartenant à un lieu intangible géographiquement.

Alors que le personnage du père est uniquement visible à l'écran, ses assistants sont à la fois présents sur le plateau et apparaissent dans des séquences projetées. Dixon¹⁵ souligne combien de tels spectacles peuvent être considérés comme « post-Brechtien » dans la mesure où ils mettent constamment en évidence l'articulation dialectique qui s'établit entre le personnage et l'image projetée. Leur approche serait toutefois plus légère que celle du metteur en scène allemand : d'une part, ils jouent avec le plaisir que l'intertextualité procure au spectateur ; d'autre part, le propos comprend une dimension humoristique non négligeable, à l'instar de ce dialogue entre Mirza, grand séducteur sur internet, et Helen, l'une de ses conquêtes prête à venir le rejoindre :

“Mirza : Yeah, ooh, Helen...

Helen : What... don't you want me to come ?

Mirza: I do... I mean that I want you to come, but it just that... it's kind of a big commitment, don't you think?

Helen: What is?

Mirza: Being in the same city.”

Si de tels dispositifs s'engagent à dénoncer les dérives de notre surconsommation technologique, la perturbation de nos repères spatiotemporels en tête, ils n'invitent pas le spectateur à éprouver lui-même ces subversions. Fidèle à la logique brechtienne, le spectateur demeure en position de retrait, permettant le recul critique. Ce dernier est particulièrement facilité par le caractère didactique de tels spectacles.

La création suivante, *Eraritjaritjaka* de Heiner Goebbels (2004), glisse quant à elle vers la confusion entre les cadres spatiotemporels chez le spectateur en subvertissant la fonction de l'écran cinématographique.

Le détournement de l'illusion cinématographique

Depuis plus de vingt ans, Heiner Goebbels présente des spectacles qui explorent la musicalité intrinsèque du texte, couplée à des compositions musicales. L'intérêt de l'artiste porte sur des textes dont leurs auteurs se sont autant penchés sur les questions sémantiques que sur leur structure. Ce rapport au texte s'inscrit dans une recherche plus large qui vise à déstabiliser les signes scéniques en croisant des discours devenus indépendants les uns des autres. L'action scénique n'est plus reliée à une signification logique ; le sens demeure « en suspension »¹⁶ :

« Si vous allez voir un spectacle plusieurs fois parce que vous n'en comprenez pas le sens immédiatement, parce qu'il y a une énigme, un secret, vous allez être attiré par ce que vous ne comprenez pas. Il y a un pouvoir attractif dans la recherche de sens. [...] C'est un moyen d'amener le spectateur à penser le spectacle, à l'entendre et à le sentir. »¹⁷

14 Sydel Laura, 2008 : “In A 'Continuous City,' A Meditation On Connection”, publié le 4 novembre 2008 sur www.npr.org et téléchargé en mars 2011.

¹⁵ Dixon Steve, *op. cit.*, p. 343

¹⁶ Lehmann Hans.-Thies, 2002 : *Le Théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, p. 12.

¹⁷ Goebbels Heiner., Entretien par Nancy Bruchez le 1er mars 2009 pour *Scènes Magazine*, consulté sur <http://www.scenesmagazine.com/spip.php?article1186> en février 2010.

Les spectacles de Goebbels mettent en place une *attirante étrangeté* en perturbant, par petites touches, la représentation du monde familier. Celle-ci n'est pas source d'angoisse mais de plaisir éprouvé par la rencontre avec l'univers mystérieux, qui résiste à une sémiotisation immédiate. Loin de toute transparence, ses créations visent à susciter une attraction pour l'énigme qu'engendre un sens non déchiffrable immédiatement. La dramaturgie visuelle participe à cette recherche : la représentation du monde apparemment conventionnelle se fissure lorsque des composantes irrationnelles sont introduites. Dans *I went to the house but did not enter* (2008), la scénographie du deuxième tableau est composée d'une maison de dimension réelle. La scène se produit dans une obscurité totale ; la lumière provient uniquement des quelques éclairages des pièces de vie. Pourtant, l'ombre d'un arbre se distingue nettement sur la façade. Les signes visuels et la représentation de l'espace-temps ne coïncident donc pas.

Dans *Eraritjaritjaka*, une maison est également au cœur de la subversion des conventions spatiotemporelles, plus particulièrement via des stratégies de dé-localisation. Quelque peu avant la moitié du spectacle, André Wilms, unique acteur sur scène, prend sa veste et son chapeau et quitte le plateau. Un caméraman le filme prenant un taxi et, une fois rentré chez lui, se préparant une omelette. Sa présence sur scène est remplacée par la projection de ces prétendues captations vidéo sur la maison-écran.

Inspiré par le point de vue sur le réel d'Elias Canetti (chez qui il puise les phrases de son spectacle), « mensonger, illusoire et ultimement malheureux »¹⁸, Goebbels crée un cadre spatiotemporel indistinct qui fissure l'effet de réel créé par l'image cinématographique : le plateau est envahi par l'odeur des œufs cuits alors que la préparation de l'omelette est projetée à l'écran ; le quartet présent sur les bords de scène apparaît dans la maison par instants (voir ci-après) ; Wilms réapparaît sur la scène en quelques secondes, etc.



Photographie 3 : *Eraritjaritjaka* par Heiner Goebbels © Krzysztof Bielinski

La fascination pour l'écran se transforme en incertitude quant à la véritable nature des signes : sont-ils produits en direct, dans l'espace-temps du spectacle, ou enregistrés ? Wilms a-t-il réellement quitté le théâtre ? L'identification à ces captations projetées ne serait en réalité que le fruit d'un leurre. Les fenêtres matérialisent la subversion de la fascination

¹⁸ Leroux Georges, 2006 : « Quatuor pour un homme seul », in *Spirale : Arts, Lettres, Sciences humaines*, n°11, p. 8

cinématographique : tantôt noires, tantôt offrant une vue sur l'intérieur des pièces, elles nous empêchent de plonger totalement dans l'illusion écranique et nous rappellent que nous sommes bel et bien toujours au théâtre.

Ce recours singulier à l'écran fragmente le plateau, qui se tiraille entre les conventions théâtrales et cinématographiques. L'enjeu ne consiste pas à fusionner ces signes de nature différente : *Eraritjaritjaka* procède plutôt par va-et-vient entre les séquences scéniques et les images projetées et ne déploie pas un espace-temps scénique unique, qui mêlerait la technologie et le vivant, à l'instar des productions de George Coates. Cet artiste est en effet célèbre pour l'illusion que provoque la superposition de la présence scénique des acteurs et de la projection de lieux. Dans *Actual Sho* (1987), les acteurs présents sur le plateau semblent par exemple sortir des égouts ou apparaître à la fenêtre d'un gratte-ciel. Cette utilisation technologique était particulièrement innovante pour l'époque et a fait de Coates une figure emblématique du théâtre technologique.

Le troisième type de dé-localisation présenté dans cet article intensifie cette confusion spatiotemporelle et renvoie quant à lui à des pratiques qui font usage de la technologie HMD pour créer un espace-temps composé indistinctement de signes immédiats et médiatisés. Le vivant y interagit intensément avec la technologie.

Mark Reaney ou les premiers pas de l'immersion HMD

Le travail de Mark Reaney autour des technologies de « réalité virtuelle » aura marqué le théâtre digital des années quatre-vingt-dix. A partir de *Wings* (1996), Reaney a recours au visiocasque (technique HMD) dans une volonté d'*immerger* le spectateur dans un environnement partiellement virtuel. Logés au plus près des yeux du spectateur, ces lunettes-écrans empêchent par ailleurs toute distance face au dispositif. Grâce à cette technologie, la présence de l'acteur sur scène est combinée à la projection en temps réel d'images en trois dimensions ; celles-ci remplacent l'image écranique classique, invariablement perçue comme une *simple image* en deux dimensions par le spectateur. L'acteur apparaît ainsi au cœur de l'espace virtuel.

Si certains graphismes ont pour objectif de donner l'impression au spectateur d'être lui-même au cœur de l'environnement, l'enjeu principal de l'usage de la technologie HMD consiste ici à figurer l'état mental du personnage et sa perception modifiée de l'espace-temps due à la maladie. *Wings* insiste sur les troubles sensoriels et cognitifs éprouvés à la suite d'une attaque cérébrale ; *Machinal* (1999) porte sur les émotions ressenties par le personnage d'Helen face à sa situation sociale difficile. La première est victime d'hallucinations ; la seconde ressent du désespoir à l'approche de son mariage non souhaité avec son employeur.

Frank Bauchard¹⁹ souligne combien un spectacle comme *Wings* se définit entre représentation et simulation : représentation du texte dramatique d'une part et simulation sensorielle des ressentis du personnage d'autre part. En réalité, il apparaît que le dispositif n'invite pas le spectateur à éprouver l'état sensoriel et cognitif du personnage au moyen d'une simulation immersive dans la mesure où la simulation est créée pour lui, totalement préprogrammée par ordinateur. Il s'agit plutôt d'une *représentation d'une simulation*. Bauchard rappelle que « la simulation rompt non seulement avec la mimésis, mais aussi avec le simulacre qui est une copie d'une copie du réel. »²⁰ Si l'immersion provoquée par Reaney s'éloigne effectivement de la mimésis, elle n'en demeure pas moins un simulacre, une copie, certes non mimétique et plus sophistiquée, d'un certain état mental.

¹⁹ Bauchard Frank, « Introduction à la démarche de Mark Reaney », in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *op. cit.*, p. 244

²⁰ *Idem.*

Les limites technologiques des lunettes HMD utilisées dans *Wings* renforcent par ailleurs le maintien du spectacle au niveau de la représentation : dépourvus de traqueurs, ces visiocasques ne modifient pas l'image projetée en fonction des mouvements de la tête du spectateur ; les images en trois dimensions restent fixes quel que soit sa position, perdant ainsi une part considérable de leur potentiel d'immersion.

Le sentiment d'immersion provient au demeurant de l'impossible mise à distance du dispositif écranique, qui sollicite la totalité du champ de vision et abolit ainsi la frontière entre le vivant présent sur scène et les éléments scénographiques digitaux. Le spectateur n'est en effet plus en mesure de distinguer ces deux types de signe. Néanmoins, il n'est pas véritablement question d'immersion sensorielle au cœur d'un environnement virtuel ; ces images en trois dimensions remplissent en effet toujours la fonction de représentation, certes dégagée de toute volonté d'illusion mimétique. Le principe de dé-localisation est maintenu au niveau dramaturgique du personnage : ce sont ses repères spatiotemporels qui sont perturbés, et non ceux du spectateur, même si le spectacle tend à se rapprocher de la simulation. Contre toute apparence, le spectateur demeure en retrait du dispositif et de l'environnement auquel il accède au moyen de la technologie HMD.

Crew et la dé-localisation par l'immersion sensorielle

Alors qu'elle demeure absente des créations de Reaney, l'immersion sensorielle caractérise le quatrième et dernier type de dispositif écranique présenté dans cet article. Deux créations de la compagnie Crew, installée en Belgique mais active dans plusieurs pays, font l'objet de l'analyse.

A l'instar de plusieurs spectacles créés par Reaney, le spectateur y est équipé d'un visiocasque HMD et d'un casque audio. Les similitudes se limitent cependant au type d'équipement requis. Premièrement, l'usage de ce dernier est singulièrement différent : *Wings* était présenté dans une salle de théâtre traditionnelle, dans laquelle chaque siège était pourvu de l'équipement nécessaire. Les spectateurs étaient tenus de rester assis dans leur fauteuil et de fixer le plateau de manière frontale, l'image étant préprogrammée pour ce type de vision.

Les créations de Crew sont quant à elles généralement destinées à un seul spectateur à la fois. Le dispositif de *Line-up* permettait exceptionnellement l'immersion simultanée de cinq participants. La vidéo omnidirectionnelle est un outil central du travail de Crew : elle offre une image à 360 degrés au spectateur, ce qui lui permet d'effectuer tous les mouvements de tête qu'il désire ; la projection des images vidéo en tient compte et maintient donc la cohérence de l'environnement créé. Les images ne sont pas créées numériquement mais préalablement filmées et enregistrées. Elles ne sont donc pas *virtuelles* stricto sensu.

Deuxièmement, le statut du spectateur est diamétralement différent. Celui-ci délaisse sa fonction d'observateur, maintenue chez Reaney, pour devenir un protagoniste à part entière ; il n'observe plus les agissements d'un personnage mais devient ce personnage central. Dans *Eux*, le spectateur endosse le rôle d'un patient souffrant d'agnosie (perte de la capacité de reconnaissance) ; dans *Line-up*, il devient un employé de bureau licencié en raison de troubles de paralysie comateuse temporaires. Il est intéressant de noter que l'état sensoriel et cognitif défaillant du personnage soit à la base des créations de Reaney et de Crew. Le traitement en est toutefois totalement différent : dans le premier cas, le spectateur est *témoin* d'une *représentation* hautement technologique des troubles hallucinatoires éprouvés par un autre, tandis qu'il est véritablement question de *simulation* dans le deuxième cas. Le participant est en effet invité à se déplacer constamment et est soumis à des cadres spatiotemporels manipulés, qui l'empêchent de déterminer avec certitude dans quel espace *lui-même* se trouve, à l'instar du personnage qu'il incarne dans *Eux*. Dans ce spectacle, le casque HMD retransmet

des images vidéo d'un cloître transformé en hôpital ; dans *Line-up*, le spectateur est plongé dans l'espace d'une salle de bains ou d'un bureau, etc. Pour leur dernière création *Terra Nova* (2011), les espaces dans lesquels le spectateur est immergé comprennent notamment un laboratoire scientifique dans lequel plusieurs chercheurs-performeurs sont au travail. Dans les productions de Crew, les captations projetées n'ont pas pour fonction première de figurer un état mental, comme c'était le cas dans *Wings*, mais de créer un sentiment de dé-localisation en multipliant les cadres spatiotemporels sans que l'immersant puisse déterminer avec certitude si ceux-ci sont conditionnés ou non par les technologies informatiques.

Alors qu'il a le sentiment de se déplacer dans divers lieux distincts, le participant évolue en réalité dans un seul espace clos en effectuant des boucles, conformément aux marquages au sol. Le participant n'est pas libre de ses mouvements ; il est assis ou guidé par un chariot ou un assistant (voir photographie ci-après). Le respect de cette contrainte est crucial pour le bon fonctionnement technique de l'immersion, sans quoi le sujet se cognerait aux murs.



Photographie 4 : *Line-up* de Crew/Eric Joris © Eric Joris

Pour obtenir cet effet de dé-localisation, Crew joue avec la confrontation entre des captations d'espaces préenregistrées et des scènes présentées en direct. Lors de ces dernières, la projection d'images vidéo est interrompue et le participant observe l'environnement sans médiation technologique. Toute la difficulté pour lui consiste à distinguer ces deux types signes perçus. L'immersant est en effet plongé dans un espace *transitionnel*, qui mêle les signes immédiats et médiatisés. Cet espace hybride active le questionnement suivant : « Les images projetées correspondent-elles à mon propre déplacement ? » ; « Suis-je en train d'observer le monde dans sa réalité immédiate ou est-il question d'un univers absent ? » ; « Les objets que je distingue sont-ils réellement en face de moi ou existent-ils uniquement dans le monde représenté ? »

Illustrons ce principe de dé-localisation par un exemple provenant de *Line-up*. Lors d'une scène, l'immersant observe des images vidéo filmées dans un bureau. Ces images qu'il observe sont donc préenregistrées et ne renvoient pas à l'espace dans lequel il est véritablement, à savoir le plateau du théâtre (voir photographie ci-après).



Photographie 5 : *Line-up* de Crew © Eric Joris

La performeuse que l'on voit sur la photographie est à la fois présente sur le plateau et dans les images vidéo. A certains instants, les interactions qu'elle suscite avec l'immersant sont donc enregistrées tandis que d'autres sont produites dans l'espace-temps du spectacle. Dans ce cas, la technique HMD ne fournit plus les repères spatiaux du bureau à l'immersant, afin de le laisser observer le lieu dans lequel il est véritablement installé. Les interventions de la performeuse participent donc à la subversion des cadres spatiotemporels et au sentiment de dé-localisation. Le participant n'est en effet plus en mesure de déterminer avec certitude dans quel espace il évolue réellement : la captation de quel espace est-elle préenregistrée ? Quel espace est-il *absent* : le bureau, le plateau de théâtre ou les deux à la fois ? La performeuse est-elle présente ou absente ?

Pour tenter de pallier ce sentiment de dé-localisation, l'immersant est invité à sonder ses perceptions sensorielles. Kurt Vanhoutte et al.²¹ soulignent combien les procédés immersifs de Crew privent le sujet de ses repères sensoriels et l'invitent à construire une représentation du monde sur base de stimuli sensoriels parfois contradictoires. Les exemples mentionnés ci-après illustrent comment les perceptions visuelles et kinesthésiques entrent en interaction lorsque le corps de l'immersant est en déplacement, comme c'est souvent le cas. Il apparaît que la correspondance entre la perception visuelle déterminée par l'image projetée et les perceptions kinesthésiques est subtilement altérée. Dans une séquence de *Eux*, le sujet est installé sur un lit mobile ; dans *Line-up*, il est parfois assis sur un siège à roulettes. Dans ces deux cas, les capteurs de déplacement, présents essentiellement dans les jambes et les plantes de pied, ne peuvent plus opérer normalement puisque l'immersant ne fait pas usage de ses pieds, encore moins nus. Lorsque l'immersant est mis en mouvement, ses sensations kinesthésiques ne correspondent par trait pour trait aux perceptions visuelles des déplacements projetés dans le visiocasque. Le système vestibulaire est perturbé par ce manque de cohérence entre les deux types de perception.

²¹ Vanhoutte Kurt et al., 2008: « Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means : the case of CREW », in Spagnolli, Anna (dir.) et al., *Presence 2008: proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova*, Padova, Libreria Universitaria Padova, pp. 157-162



Photographie 6 : *Line-up* de Crew/Eric Joris © Eric Joris

Dans le cadre de simulations à usage professionnel, les dispositifs immersifs créent généralement un espace dans lequel le sujet demeure immobile (le simulateur de vol en est un exemple bien connu). La sensation de mouvement est alors créée par le phénomène devection, lors duquel le protagoniste peut percevoir une sensation de mouvement alors que son système vestibulaire n'en détecte pas. Dans ces séquences de Crew, la sensation de mouvement provient de l'articulation entre les sensations kinesthésiques provoquées par le déplacement réel et le mouvement induit par le film vidéo. Plutôt que de délaisser totalement les sens kinesthésiques pour porter toute son attention sur les perceptions visuelles, le sujet est invité à combiner les sensations contradictoires. En privant le spectateur du fonctionnement normal de ses capteurs kinesthésiques, le dispositif accroît le rôle de la vision (déjà dominant) dans le processus de perception du monde. C'est probablement dans de tels cas que l'immersion dans le monde virtuel atteint son paroxysme.

La dé-localisation, entre représentation et simulation

La structuration du présent article a mis en évidence une certaine progressivité dans la mise en œuvre du principe de dé-localisation au moyen de dispositifs écraniques. Celle-ci est présentée en quatre paliers. Le premier renvoie à des pratiques post-Brechtien, qui ont recours à l'écran en tant qu'outil au service de leur engagement sociopolitique. L'image écranique y témoigne particulièrement de l'artificialité de ce médium, qui peut modifier nos repères spatiotemporels avec une facilité préoccupante. Au-delà de cette première considération, la perte des repères spatiotemporels éprouvée par les personnages est figurée par l'image écranique fragmentée et nous rappelle avec force combien nos vies comprennent une dimension virtuelle de plus en plus dominante.

Ces premières pratiques abordent la dé-localisation d'un point de vue particulièrement critique, rendant l'artificialité de l'image écranique explicite. Les créations relevant du deuxième palier ne rencontrent pas cette visée politique et explorent plutôt la confusion entre plusieurs cadres spatiotemporels dans le chef du spectateur en subvertissant par exemple la fonction de l'écran cinématographique.

La question de la dé-localisation par l'immersion et la simulation apparaît au niveau du troisième palier. Dans les productions de Mark Reaney, la simulation synchronique apparente

constitue en réalité une *représentation* d'une simulation. Le spectateur n'est pas véritablement immergé dans un environnement mais entre en contact avec la représentation d'un certain état mental grâce à des images en trois dimensions. La simulation n'est pas véritablement éprouvée mais bel et bien représentée.

Les pratiques relevant des trois premiers paliers conservent donc toutes le principe de représentation au centre de leur dispositif. Un équilibre singulier entre les fonctions de représentation et de simulation s'opère dans le cas des productions stimulant l'immersion sensorielle, appartenant au quatrième et dernier palier. A l'instar des autres créations mentionnées, un propos dramaturgique est maintenu, notamment par les acteurs présents dans l'espace de jeu qui donnent vie à un texte. La singularité de ces créations réside dans l'intégration dramaturgique du spectateur et dans l'immersion véritablement sensorielle qui lui est proposée. Immergé dans un espace *transitionnel*, son expérience se construit au croisement des déplacements corporels réels et de la perception visuelle d'un univers enregistré. Cette double immersion l'invite à de nouveaux équilibres entre la vision et les autres sens (en particulier les sensations kinesthésiques), mais également entre les sens et les processus cognitifs établissant une représentation cohérente du monde. Le déplacement du corps participe par ailleurs à la création d'un espace transitionnel, lieu d'indétermination au sein duquel les repères deviennent des fluctuations.

Tel le personnage souffrant de troubles de la perception, le spectateur est contraint à articuler constamment les différents stimuli sensoriels pour créer du sens et répondre ainsi au sentiment de dé-localisation que le dispositif immersif active, tant par des procédés de représentation que de simulation.

BIOGRAPHIE

Catherine Bouko est maître de conférences au sein de la filière Spectacle vivant de l'Université Libre de Bruxelles. Ses travaux portent essentiellement sur la réception des spectacles interartistiques et intermédiaires contemporains. Elle a publié l'ouvrage *Théâtre et Réception. Le Spectateur postdramatique* aux Editions Peter Lang en 2010.